¿DIBUJEMOS?

MUCHAS PERSONAS PIENSAN QUE DIBUJAR ES DIFÍCIL. HAY CIERTA VERDAD EN ESTO; PERO **TODOS** NACEMOS CON LA POSIBILIDAD DE EXPRESARNOS CON EL ARTE DEL DIBUJO. ¿QUE NO? ¡VEAN A LOS PEQUEÑOS! ¡**TODOS** DIBUJAN!

EL MEJOR MEDIO PARA LLEGAR A SER UN DIBUJANTE ES...

DIBUJAR.

LA PRÁCTICA HACE EL "**OFICIO**" Y ÉSTE LA **PERFECCIÓN**. QUIZÁ NO LLEGUEMOS A SER PERFECTOS, PERO, TAL VEZ. CONSIGAMOS SER ARTISTAS DE CALIDAD.

ESTE ARTE EXIGE UNA PRÁCTICA CONSTANTE. YO ESTOY DIBUJANDO COMO PROFESIONAL DESDE HACE YA 45 AÑOS. DURANTE ESTE TIEMPO HE DESCUBIERTO QUE AUN ESTOY APRENDIENDO; PERO TAMBIÉN HE CONOCIDO Y HE INVENTADO VARIOS "TRUQUITOS" QUE LES ENSEÑARÉ.

ENTONCES, AMIGOS... **¡A DIBUJAR!**

LECCIÓN 1: EL ESQUELETO MÓVIL.

TAL COMO LA MAYOR PARTE DE LOS SERES QUE PUEBLAN EL REINO ANIMAL, NOSOTROS TENEMOS ESA MARAVILLOSA ARMAZÓN ARTICULADA QUE NOS PERMITE MOVERNOS.

(NOTEN LA POSE DOCTORAL).

LOS DIBUJOS TAMBIÉN LO TIENEN.

¡ALGUIEN ME QUITÓ EL MÍO!

EL ESQUELETO

ES UN ANDAMIAJE Y, AL MISMO TIEMPO, UN RECEPTÁCULO PARA PROTEGER ALGUNOS ÓRGANOS.

CEREBRO PROTEGIDO.

SI SIGUES FUMANDO TANTO LLEGARÁS A ESTE ESTADO ANTES DE TIEMPO.

PROTECCIÓN PARA EL CORAZÓN Y PULMONES.

...Y PARA SOSTENER EL HÍGADO, EL ESTÓMAGO, LAS ¡PUAJ! TRIPAS Y TODAS ESAS COSAS QUE TENEMOS POR AHÍ.

ESQUELETO QUE PODRÍA PERTENECER A SCHWARTZENEGGER O A JANE FONDA.

¡PROPORCIÓN: EL CRÁNEO OCUPA (MÁS O MENOS) 1/8 DEL TOTAL

A PROPÓSITO DE LA FONDA, EL DIBUJO DE LA HISTORIETA "BARBARELLA", DE JEAN-CLAUDE FOREST TIENE UN ESQUELETO QUE RIGE SUS MOVIMIENTOS. AL "RELLENARLO", EL ARTISTA LO BORRA.

PERCY. "PEPE ANTÁRTICO"

TODOS LOS PERSONAJES DE LAS HISTORIETAS TIENEN UNA ARMAZÓN-BASE PARA UNA MEJOR "CONSTRUCCIÓN" DEL DIBUJO, YA SEA ÉSTE "SERIO" O CÓMICO. TAMBIÉN TIENEN UNA PROPORCIÓN.

CONSTRUYENDO EL DIBUJO.

DIFERENTES PROPORCIONES EXISTEN PARA EL DIBUJO DE HUMOR.

QUINO: "MAFALDA"

MARGE: "LA PEQUEÑA LULÚ"

PERO SERÍA UNA LATA DIBUJAR CADA VEZ UN ESQUELETO EN DETALLE ANTES DE HACER UN PERSONAJE.

SIMPLIFIQUÉMOSLO. VEAMOS SÓLO SU FORMA ELEMENTAL.

OGÚ.

PEPE ANTARTICO.

MAFALDA.

INVENTA PROPORCIONES Y CUERPOS DIFERENTES. TAL VEZ DEPENDIENDO DEL CARACTER DEL PERSONAJE.

ESTE ESQUELETO SIRVE TANTO PARA SHWARTZENEGGER COMO PARA JANE.

YA ESTUDIAREMOS LA CARA Y SU CONSTRUCIÓN.

ARTICULACIONES

ARTICULACIONES.

AHORA, PARA EL DIBUJO DE HUMOR SIMPLIFIQUEMOS AUN MÁS.

¡HAZLO COMO QUIERAS!

¡EL DIBUJO, LA CREACIÓN, EL PAPEL Y EL LÁPIZ SON TUYOS! ¡SI NO TE GUSTA LO QUE HAS HECHO, PUES BÓRRALO Y HAZ OTRO. **SIEMPRE** LOS PERSONAJES TIENEN UNA **PROPORCIÓN** AGRADABLE Y "LÓGICA", AUNQUE SEAN CÓMICOS.

EL ESQUELETO SIMPLIFICADO ES FÁCIL DE MOVER.

ESTUDIA LOS MOVIMIENTOS DEL CUERPO REAL; VERÁS QUE TIENEN ACTITUDES LÓGICAS. ASÍ LAS TIENEN TAMBIÉN LOS "CÓMICOS".

EN MOVIMIENTO.

ESTA MANERA PRIMARIA DE INSTALAR UN ESQUELETO BOCETEADO TE PERMITIRÁ CREAR Y **CONSTRUIR** CARAS Y CUERPOS EN ACCIÓN. VEÁMOSLO.

CABEZAS. INVENTA FORMAS GENERALES.

LÍNEA CENTRAL DE LA CARA.

LÍNEA DE LOS OJOS

AQUÍ VAN LAS OREJAS Y LA NARIZ.

DALES CUALQUIER FORMA BÁSICA.

ÓVALOS CUADRÁNGULOS, CÍRCULOS, TRIÁNGULOS, ETC. ¡DIVIÉRTETE RAYANDO!

¿VEN?

¿VEN?

¿VIERON?

¿VEN?

SI REPRESENTAS LOS MIEMBROS COMO "TUBITOS", SE TE FACILITARÁ TODO.

EJES

TUBOS.

PIES: COMO MEDIOS HUEVOS DUROS.

LOS TUBITOS DE BRAZOS Y PIERNAS TE DARÁN LOS "ESCORZOS".*

DE COSTADO,

SEMI-FRENTE,

FLECTADO.

*"ESCORZO": CAMBIO EN LAS PROPORCIONES SEGÚN EL PUNTO DESDE EL CUAL SE MIRA.

ASÍ TUS PERSONAJES PODRÁN...

ESGRIMIR,

¡C... CAER!

VOLAR,

PEGAR,

CANTAR,

RODAR,

CORRER,

SENTIR PENA.

BAILAR, O...

COPIA TUS PROPIOS MOVIMIENTOS Y TRASLÁDALOS AL ESQUELETO O FORMA-BASE-PRIMARIA DE TUS PERSONAJES.

¡SIMPLIFICA!

REPITO: TODO CUERPO DIBUJADO TIENE SU ESQUELETO O FORMA-BASE.

¡CONSTRUYE!

¡RAP! ¡RAP! ¡R

POCO A POCO IREMOS VIENDO CÓMO LAS DIFERENTES PARTES DEL CUERPO SE RELACIONAN UNAS CON OTRAS.

¡Y ESTO VALE TANTO PARA EL DIBUJO DE HUMOR COMO PARA EL "SERIO"!

LOS PUNTOS ANATÓMICOS SE ENCUENTRAN; EL CODO ESTÁ A LA ALTURA DE LA CINTURA. LA MUÑECA FRENTE A LA PARTE CENTRAL DEL CUERPO.

¡OBSERVA CÓMO EL BRAZO LLEGA A LA PARTE ALTA DE LA CABEZA!

ESCORZO.

¿MÁS SOBRE ESCORZOS? ¡BUENO...!

SI ENFOCAS DESDE ABAJO UNA CÁMARA HACIA ALGUIEN, VERÁS QUE LA PERSPECTIVA NATURAL DEFORMA EL CUERPO: EL PRIMER PLANO SE VE MÁS GRANDE.

PUNTO DE FUGA

PRIMER PLANO.

AL DIBUJAR ESCORZOS "VIOLENTOS" O EXAGERADOS, TOMA UN "PUNTO DE FUGA" COMO EN CUALQUIER PERSPECTIVA. SE AGRANDA LO QUE ESTÁ EN PRIMER TÉRMINO Y SE EMPEQUEÑECE LO MÁS LEJANO. ESTÁN MUY DE MODA, EN LA HISTORIETA, LOS ESCORZOS VIOLENTOS. ESTOS DAN ÉNFASIS AL "COMIC" DE ACCIÓN... ¡Y QUEDAN MUY BIEN!

ESCORZO "VIOLENTO" DEL "SUPER BOASTER", DE JEAN LE FARCE.

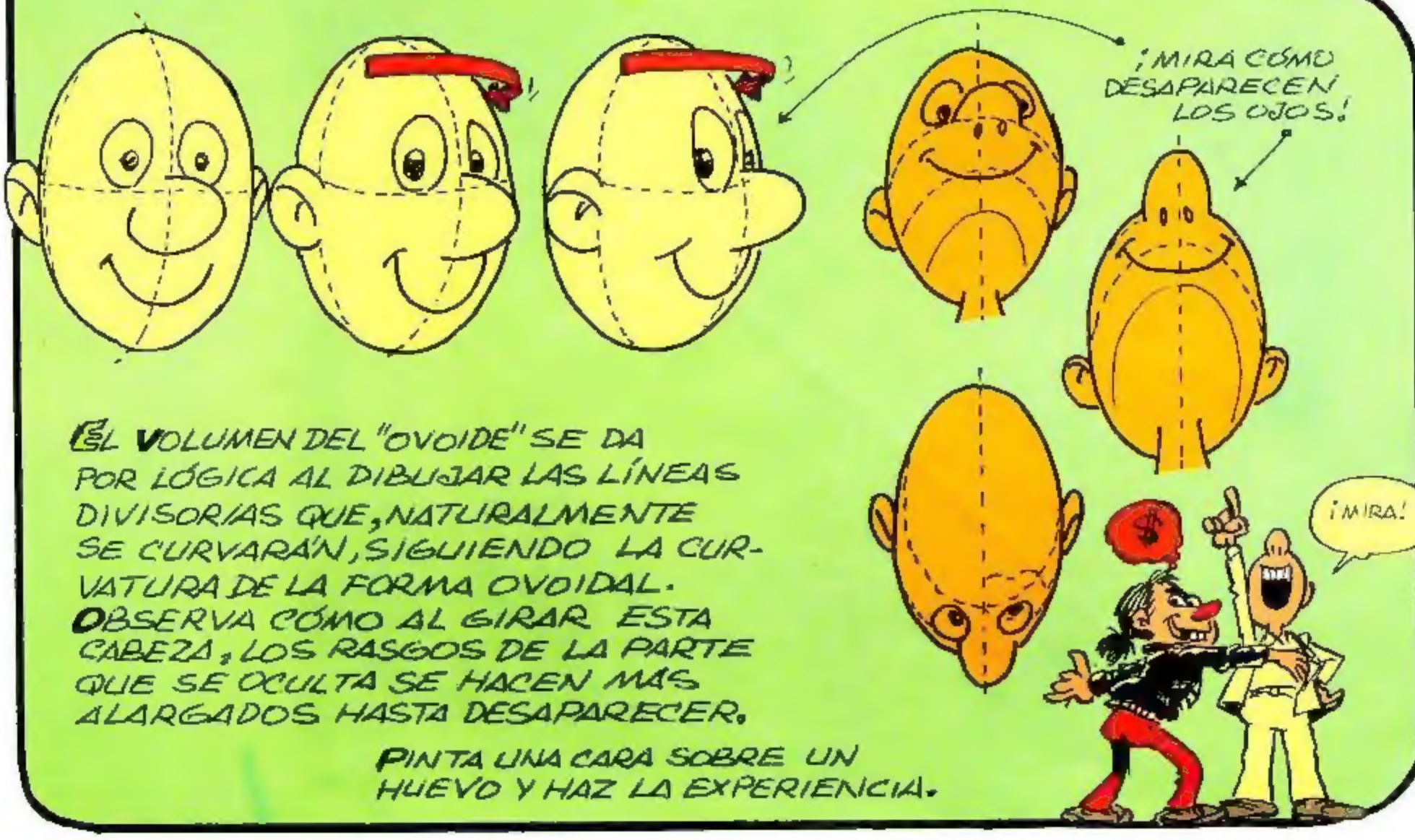
ESCORZO "VIOLENTO" DE "SUPER CIFUENTES" DE HERVI. *

* CON LICENCIA DE HERNÁN VIDAL. (EL "CHICO HERVI")

LECCIÓN

2: LA CABEZA, EL ROSTRO Y LA EXPRESIÓN.

VOLUMEN.

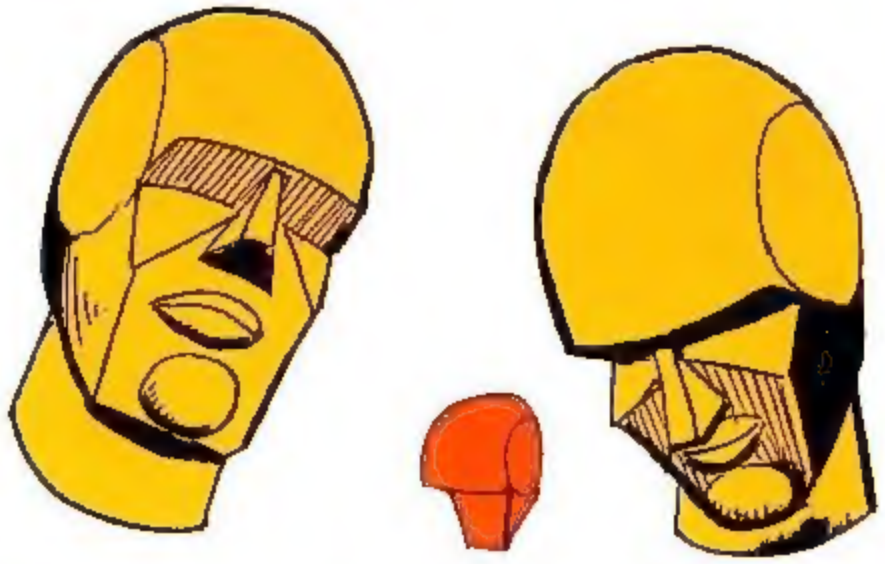


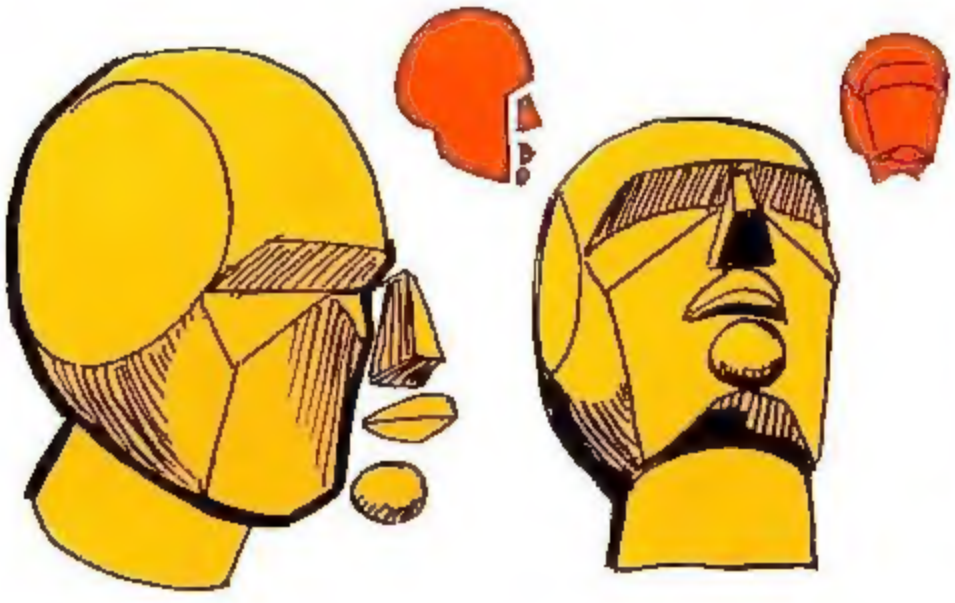
EL VOLUMEN DEL "OVOIDE" SE DA POR LÓGICA AL DIBUJAR LAS LÍNEAS DIVISORIAS QUE, NATURALMENTE SE CURVARÁN, SIGUIENDO LA CURVATURA DE LA FORMA OVOIDAL. OBSERVA CÓMO AL GIRAR ESTA CABEZA, LOS RASGOS DE LA PARTE QUE SE OCULTA SE HACEN MÁS ALARGADOS HASTA DESAPARECER.

PINTA UNA CARA SOBRE UN HUEVO Y HAZ LA EXPERIENCIA.

SI HACES UN DIBUJO ANATÓMICO SIMPLIFICA LOS RASGOS. IMAGINA UNA CABEZA DE MADERA MUY ELEMENTAL, SIN GLOBOS OCULARES, NARIZ, BOCA NI BARBILLA.

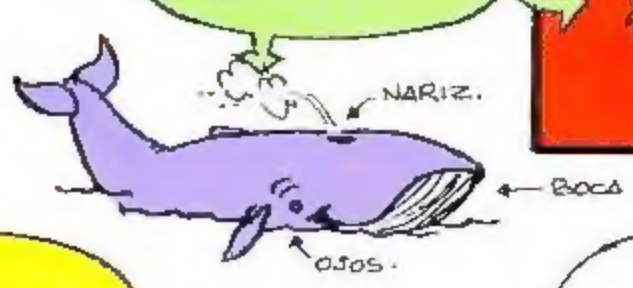
CON ESTA BASE BOCETEA RÁPIDAMENTE, SEGÚN LO QUE DESEES HACER. LOS DETALLES AGRÉGALOS LUEGO QUE TENGAS RESUELTO EL DIBUJO BÁSICO.





*DATO:

CON ALGUNAS VARIANTES, LAS OREJAS ESTÁN EN LÍNEA CON LA NARIZ. (SALVO SI TÚ DIBUJAS UN CONEJO.) (O UNA BALLENA.)



EXPRESIÓN.

IMPORTANTÍSIMA ES LA EXPRESIÓN, YA QUE CONFIERE "VIDA" AL PERSONAJE.

EL ROSTRO ES MUY VARIABLE. SUS CAMBIOS REFLEJAN LAS EMOCIONES. ¡PIENSEN QUE USTEDES SON ACTORES!

BUSQUEN QUÉ TIPOS DE EXPRESIÓN CORRESPONDEN A DIVERSOS SENTIMIENTOS.

¡PRACTIQUEN!

AQUÍ TENEMOS UNA CARA COMÚN Y SILVESTRE.

NOTEN CÓMO CAMBIA AL DARLE EXPRESIÓN.

OBSERVEN CÓMO CAMBIAN SUS OJOS Y LA POSICIÓN DE LA CABEZA. BAJA LA MANDÍBULA AL IR DE LA SONRISA A LA CARCAJADA.

ELEMENTAL, MI QUERIDO WATSON.

¡GUAU!

SI HACES DIBUJOS DE NIÑOS, NO TEMAS EXAGERAR UN POQUITÍN. (O UN ROQUITÓN).

MIREN ESTO

ESTUDIA MUY BIEN LOS RASGOS QUE DARÁS A TU PERSONAJE. HAY UNA SERIE DE "CLICHÉS" O FÓRMULAS MUY USADAS PARA CARACTERIZAR ROSTROS. BUSCA OTROS. ESTUDIA OJOS, BOCAS, CEJAS, ETC.

EL BUENITO: OJOS INOCENTES, SONRISA DULCE.

EL MALVADO: OJOS FRÍOS Y ASESINOS, BOCA "DENTADA"!

EL SIMPLE: POCA FRENTE, OJOS JUNTOS, BOCA BAJA.

EL TIPO SIMPÁTICO, "CANCHERO" Y CHISTOSO.

CARAS y GESTOS.

SORPRESA.

UN POQUITO DE MIEDO.

IRONÍA.

BURLA...

RABIA.

SATISFACCIÓN

Y PENA, PORQUE YA SE TERMINÓ ESTE CAPÍTULO.

¡SNIF!

THEMO LOBOS

LECCIÓN 3: EXPRESIÓN CORPORAL.

LA EXPRESIÓN CORPORAL ES TAN IMPORTANTE COMO LA FACIAL.

EN EL DIBUJO DE HISTORIETAS LOS CUERPOS ACTÚAN TANTO COMO LOS RASGOS FACIALES. NO DEBES OLVIDAR QUE AL TEXTO Y DIÁLOGOS CORRESPONDEN LAS EXPRESIONES FACIALES Y CORPORALES ADECUADAS.

PERO EMPECEMOS POR EQUILIBRAR LA FIGURA.

EQUILIBRIO. UNO "CAE" UN POCO HACIA ADELANTE A CADA PASO QUE DA.

AL ESTAR DETENIDO LOS PESOS SE COMPENSAN.

EVITA QUE TUS PERSONAJES SE "CAIGAN".

PARA CONSEGUIR UN DIBUJO EXPRESIVO Y UNA BUENA "ACTUACIÓN DE LOS ACTORES", ESTOS DEBERÁN HACER TRABAJAR TODO EL CUERPO.

TU CUERPO COMPENSA SIEMPRE EL DESEQUILIBRIO.

PUEDE QUE DEBAS HACER UNA ESCENA EN LA QUE **NO** SE VEA EL ROSTRO DEL PERSONAJE. ¡HAZ "ACTUAR" A SU CUERPO!

ASÍ SERÍA DE FRENTE.

LA POSICIÓN DEL CUERPO SUGIERE LA EXPRESIÓN.

TÚ ERES DIRECTOR DE ACTORES. ¡OBLÍGALOS A ACTUAR ADECUADAMENTE! QUE MUESTREN LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES CON TODO EL CUERPO.

GUIÓN.

POR EJEMPLO...

¿AH?

¿QUÉ ES ESTO?

¡A...AYY!

¡OH, NOO!

¡GAH!

¡LUCHARÉ HASTA LA MUERTE!

KUNG-FU.

¡UFF! ¡QUÉ DURO TRABAJO HE TENIDO HOY!

¡MAMÁ!

¡PUM!

PARA EXAGERAR UNA CARRERA, PUEDES USAR EL VIEJO TRUCO DE LOS "PIES GIRATORIOS".

"HAXTUR" POR VÍCTOR DE LA FUENTE. (LOS TEXTOS SON MÍOS).

ES DIFERENTE UN CUERPO EN REPOSO...

A UNO EN ACCIÓN.

¡AL ATRA... EJEM... ¡AL ATAQUEE!

RECUERDEN QUE AL CAMINAR LOS SERES HUMANOS MUEVEN SUS MIEMBROS ALTERNADAMENTE, COMO LOS CUADRÚPEDOS. (¡NO TODOS; YA LO VEREMOS!)

MANO DERECHA ATRÁS... PIE DERECHO ADELANTE.

MANO IZQUIERDA ADELANTE, PIE IZQUIERDO ATRÁS.

DIBUJO DE HUGO PRATT. (ANN Y DAN).

EL CUERPO SE TUERCE.

EL CUERPO TIENE UNA ESTRUCTURA INTERIOR RÍGIDA: **LOS HUESOS**; PESE A ELLO, POSEE UNA INCREÍBLE FLEXIBILIDAD YA QUE ESTÁ CONSTRUIDO EN UNA FORMA INTELIGENTE. ES EL CASO DEL CÚBITO Y EL RADIO, LA TIBIA Y EL PERONÉ, LA CABEZA DEL FÉMUR, ETC., ETC.

¡CLIP!

PARA SIMPLIFICAR LA REALIZACIÓN DE LOS MOVIMIENTOS EN TU DIBUJO, USA EL TRUCO DE CORTAR EL CUERPO EN TRES "BLOQUES"

UNE ESTOS BLOQUES CON UNA **IMAGINARIA** GOMITA FLEXIBLE.

← GOMITA.

ASÍ TE SERÁ MÁS FÁCIL CONSEGUIR LAS TORSIONES NECESARIAS.

LAS MANOS ANTICIPAN EL GIRO DEL CUERPO.

(Como no somos "machistas", he aquí a una "heroína").

POR SUPUESTO LOS MOVIMIENTOS TIENEN SUS LIMITACIONES, O TODOS PODRÍAMOS SUPERAR AL "HOMBRE DE GOMA" DEL CIRCO.

¡AH! NO OLVIDES EQUILIBRAR TUS FIGURAS.

OTRO TRUCO: MARQUEMOS EL CENTRO DEL CUERPO CON UNA BANDA ROJA.

CON ESA MARCA INDICAREMOS EL MOVIMIENTO DESEADO PARA LAS POSICIONES.

LA CABEZA TAMBIÉN SE MUEVE, SIGUIENDO LA LÓGICA DEL EQUILIBRIO EN LA ACCIÓN.

Usa los "bloques".

LECCIÓN 4: MANOS Y PIES.

LAS MANOS SON ALGO SUMAMENTE COMPLICADO DE DIBUJAR POR SU CONFORMACIÓN TAN VARIABLE.

EN EL DIBUJO ACADÉMICO SON IMPORTANTÍSIMAS POR SU EXPRESIVIDAD. INSISTIMOS EN DECIR QUE EL DIBUJO DE HUMOR TIENE UNA BASE DE DIBUJO ACADÉMICO.

MANO "EN SERIO".

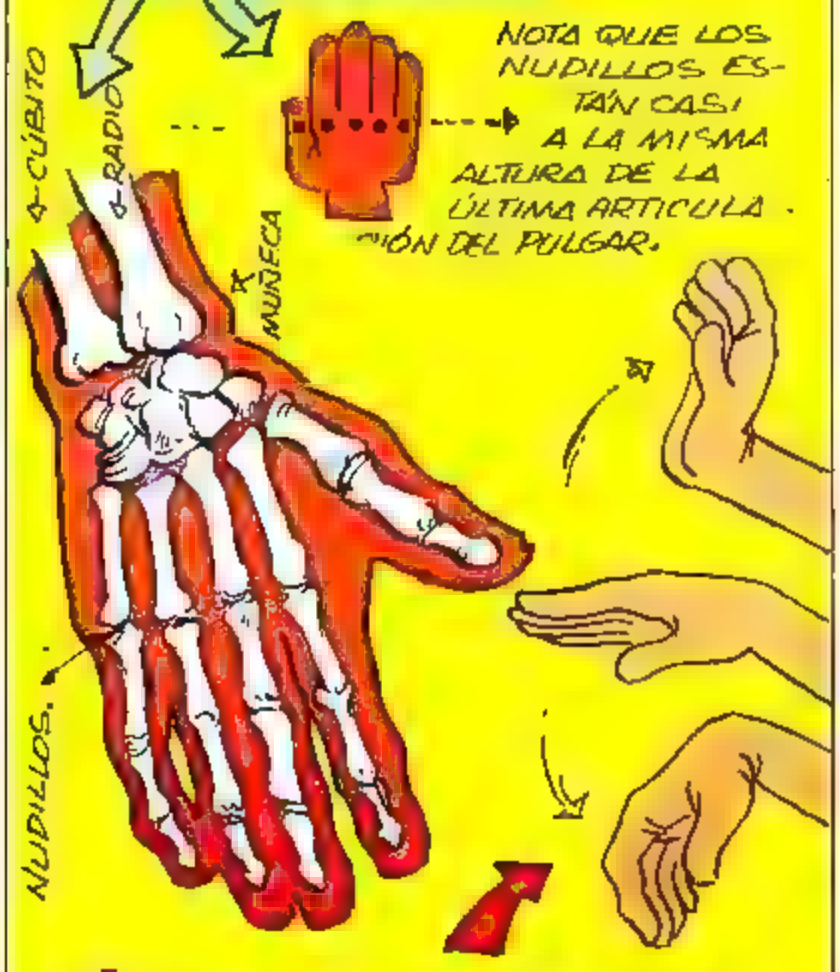
EL PULGAR GIRA

CARICATURIZA UNA MANO

¡COMO QUIERAS!

DEPENDE DE **TU** ESTILO.

TANTO EN EL DIBUJO DE HUMOR COMO EN EL "SERIO" HAY UN ESQUELETO-BASE.



NOTA QUE LOS NUDILLOS ESTÁN CASI A LA MISMA ALTURA DE LA ÚLTIMA ARTICULACIÓN DEL PULGAR.

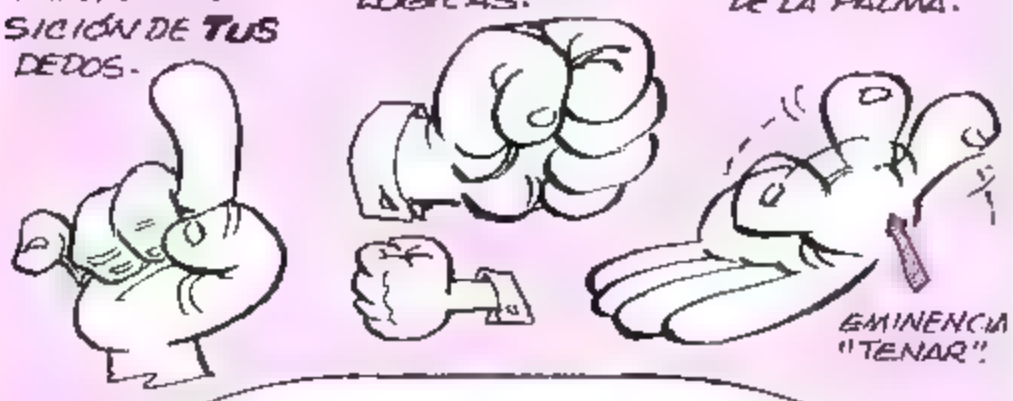
¡MIRA CÓMO SE ENTRECIERRA LA MANO AL FLECTARLA HACIA ARRIBA O HACIA ABAJO! OBSERVA EL JUEGO DE LA MUÑECA.

EN LOS MOVIMIENTOS DE LAS MANOS INTERVIENEN EL ANTEBRAZO, LOS HUESOS DE LA MUÑECA Y TODOS LOS HUESECILLOS DE LOS DEDOS.

MIRA LA POSICIÓN DE **TUS** DEDOS.

LAS ARRUGAS EN UN PUÑO SON LÓGICAS.

EL PULGAR NACE EN LA PARTE PULPOSA DE LA PALMA.



AL HACER MANOS PARA ANIMACIÓN O CIERTO TIPO DE DIBUJO DE HUMOR, EN ALGUNOS CASOS SÓLO SE PINTAN 4 DEDOS, PARA FACILITAR EL DIBUJO.

¡Uooo ¿TE DISTE CUENTA QUE LA MANO DEL CUADRO MARCADO CON EL ASTERISCO "*" TIENE **SEIS** DEDOS?

MANOS.

MICKEY.

POPEYE.

ASTÉRIX. (PRONÚNCIALO "ASTERÍX)

RAMÓN.

¡ALARACO!

MAFALDA.

PITUFO

"MANO" MEXICANO (¡A'QUÉ VER.).

MANOS EXPRESIVAS.

EN LA PINTURA LAS MANOS SON DE GRAN ELOCUENCIA.

"CREACIÓN DEL HOMBRE" MIGUEL ANGEL.

(FÍJATE EN LA LA LASITUD EN LA MANO DE ADÁN Y LA FUERZA EN LA DEL CREADOR).

DIEGO VELÁZQUEZ.

"VIEJA FRIENDO HUEVOS".

"GUITARRISTA" GUAYASAMÍN.

EL HORROR Y LA IMPOTENCIA DE LAS MANOS EN "GUERNICA". P. PICASSO.

UN MAESTRO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL ÉS, EN LA HISTORIETA, EL RECORDADO BURNE HOGARTH, QUIEN HIZO CLÁSICO SU DIBUJO DE TARZÁN. REPRODUCIMOS ALGUNAS MANOS SUYAS. (LOS TEXTOS, CON PERDÓN, SON NUESTROS).

¡TAP!

¡YA SÉ!

HABÍA UNA VEZ...

¡BAH! ¡NO IMPORTA!

¡TE ARRANCARÉ LA NARIZ!

¡RECIBIRÁS TU MERECIDO!

C...CALMA, AMIGO...

¡SE ESCAPA!

PIENSO QUE VA POR ALLÁ.

¿O POR ESE LADO?

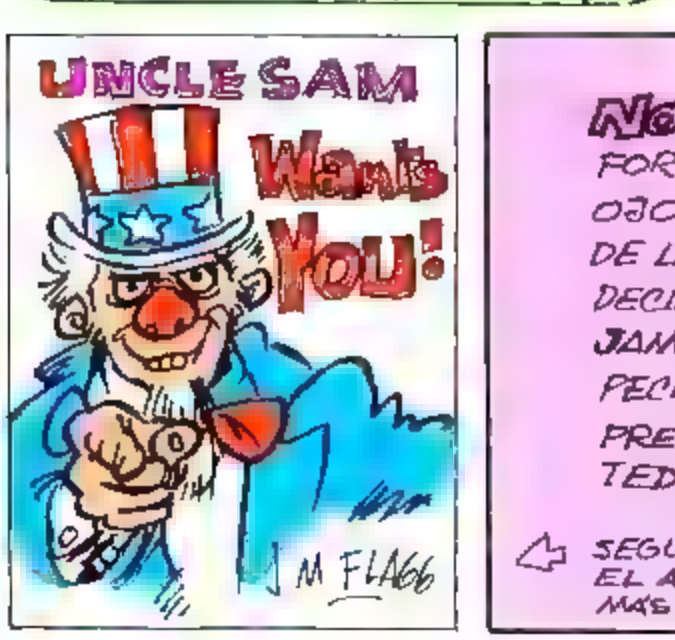
CREO QUE SE FUE POR ALLÁ. ¿O NO?

¡NO! ¡EN ESA DIRECCIÓN!!

¡LO VI HUIR POR ACÁ!

¡EH, ¿ME LLEVA?

¡ESTOY HUYENDO.



NO TE PREOCUPES DEMASIADO EN "SACAR" LA POSICIÓN FORZADA DE UNA MANO CON EL ÍNDICE APUNTANDO A LOS OJOS DEL ESPECTADOR; SE USA MUY POCO. A COMIENZOS DE LA 1ª GUERRA MUNDIAL SE HIZO FAMOSO UN AFFICHE QUE DECÍA: "EL TÍO SAM TE NECESITA". ERA OBRA DEL ILUSTRADOR JAMES M. FLAGG Y EL DIBUJO DEL TÍO INDICABA AL PECHO DEL ESPECTADOR. EN CHILE UN CANDIDATO PRESIDENCIAL USÓ ESTA IDEA EN SU CAMPAÑA: "A USTED LO NECESITO". RESULTÓ ELEGIDO.

SEGÚN RECUERDO EL AFFICHE ERA MÁS O MENOS ASÍ.

OBSERVA CÓMO ESTA **MANO** ME QUEDÓ "COMO LA **MONA**". ¡TE LO DIJE!

¡PELEA, PELEA!

¡ZAS!

ASÍ ES UN BOFETÓN DÉBIL.

CUANDO ARMES UNA... ¡EJEM! CUANDO DIBUJES UNA PELEA DEBES MOSTRAR MANOS CON APARIENCIA DE GRAN FUERZA.

ASÍ. FÍJATE QUE LA MANO SIGUE UNA LÍNEA DURA.

EL MOVIMIENTO "PASADO" EN UN GOLPE DE PUÑO ES DE MUY BUEN EFECTO. INDICA VELOCIDAD Y FUERZA Y SE USA MUCHO EN LA HISTORIETA.

¡PAC!

AUNQUE, SI DAS A LA ESCENA Y A TUS PERSONAJES LA EXPRESIÓN ADECUADA, CONSEGUIRÁS TAMBIÉN UN BUEN RESULTADO CON EL "BOFETÓN DETENIDO".

¡BOF!

INSTANTÁNEA DE UN GOLPE.

LAS MANOS SON "MIMOS" PERFECTOS POR TENER CASI TANTA EXPRESIVIDAD COMO EL ROSTRO.

¡TAMBIÉN DIVIERTEN A LOS NIETECILLOS!

USA EL ESQUEMA SIMPLIFICADO DE LAS MANOS HASTA QUE LOGRES MOVERLAS DE MEMORIA.

ABIERTA.

SEMICERRADA.

EMPUÑADA.

LAS MANOS FEMENINAS TIENEN MOVIMIENTOS DELICADOS.

LAS MANECITAS INFANTILES SON REGORDETAS.

LAS DE LOS VIEJECITOS, NUDOSAS...

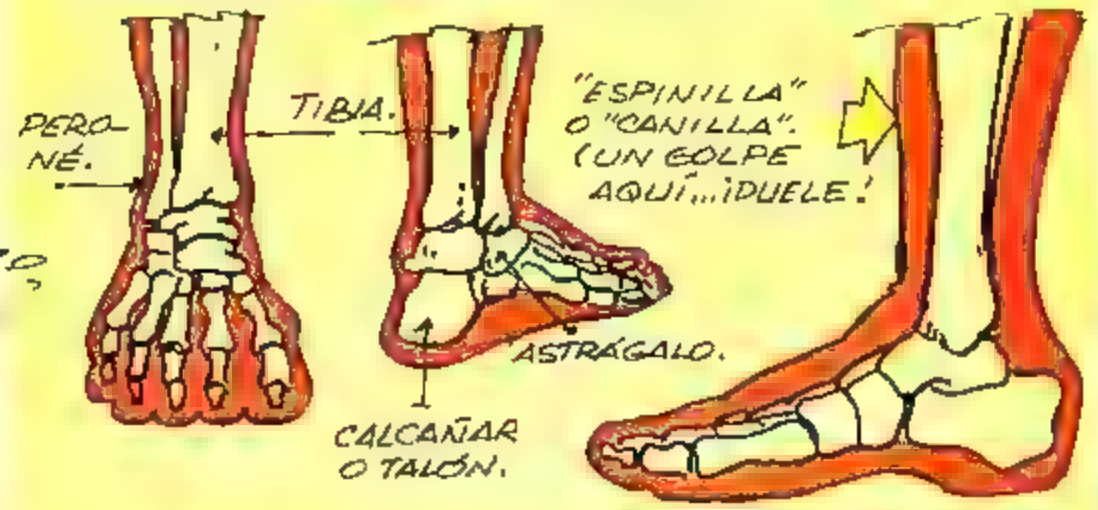
¡CRAC!

LAS MANOTAS DE LOS HOMBRES SON TOSCAS.

MANO DE MACHOTE ROMPIENDO PIEDRAS.

LOS PIES.

EL DIBUJO DE LOS PIES ES POCO USADO EN ILUSTRACIONES O HISTORIETAS; GENERALMENTE NO APARECEN O ESTAN CALZADOS. SIN EMBARGO TIENEN IMPORTANCIA.

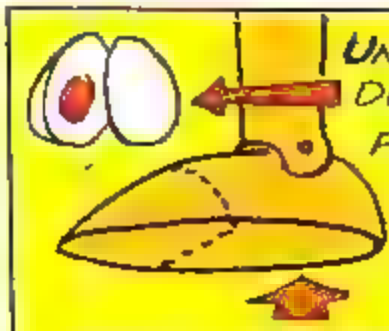


¿IMPORTAN LOS PIES? PARA DAR VERIMILITUD A LAS ACTITUDES DE LOS PERSONAJES ES ÚTIL SABER EL PORQUÉ DE SU FORMA Y MOVIMIENTOS. NO SON TAN VARIADOS COMO LAS MANOS, PERO NO DEJAN DE TENER VALOR EN EL DIBUJO. LOS HUESOS ESPECIALIZADOS LO FORMAN.

LA FLEXIBILIDAD DE LOS PIES PERMITE AL SER HUMANO CAMINAR, CORRER, EMPINARSE, SALTAR Y EQUILIBRARSE.

ESQUEMA DEL MOVIMIENTO DEL PIE.

LAS BAILARINAS DE BALLET QUE DANZAN EN LAS PUNTAS DE LOS PIES USAN ZAPATILLAS ESPECIALES.



UN "MEDIO HUEVO DURO" SIMPLIFICARÁ TU TAREA.

PARA EL DIBUJO DE HUMOR Y PARA EL "SERIO" CONVIENE USAR ESTA FORMA ELEMENTAL. ESTA "ZAPATILLA" SIMPLIFICARÁ EL MOVIMIENTO DESEADO.

LOS MALÉOLOS, O TOBILLOS, SON LAS CABEZAS DE LA TIBIA Y EL PERONÉ. EL TOBILLO EXTERIOR ES MÁS BAJO QUE EL INTERIOR.

EN EL PASO NORMAL EL PIE EJECUTA FLEXIONES,...

... APOYO, AMORTIGUACIÓN... E IMPULSO.

HAY ESTILOS DIFERENTES PARA DIBUJAR PIES. ¡BUSCA EL TUYO!

NAKOR

QUINO

EL TALÓN SOPORTA LA MAYOR PARTE DEL PESO DEL CUERPO. QUE SE DESPLAZA, AL CAMINAR, A LO LARGO DE LA PLANTA HACIA LOS DEDOS. EL ARCO LE DA FLEXIBILIDAD AL PASO.

HUELLA HUMANA.

ARCO.

¡TIQUI, TIQUI!

¡NIIAAAG!

TORTURA DE "LA PLUMA".

CALCEMOS LOS PIES.

LOS PIES CALZADOS SUGIEREN LA FORMA DEL INTERIOR.

CALCETÍN.

HUASO CON TACÓN ALTO PARA QUE LA ESPUELA NO TOQUE EL PISO

TACONES ALTOS.

DAMISELA.

CABALLERO.

LAS DAMAS Y ALGUNOS CABALLEROS ANTIGUOS (Y LOS HUASOS) CAMINAN EMPINADOS POR LOS TACONES ALTOS

HAY AHORA CALZADOS MÁS CÓMODOS.

PIECECITOS DE NIÑO...

BOTA Y...

¡AAAHH!

ZAPATILLA.

PARA QUE NO TE QUEDEN DOS PIES DERECHOS O DOS IZQUIERDOS, PREOCÚPATE DE MARCAR BIEN CUAL ES CUAL. PARA DIFERENCIARLOS, REMARCA LAS CURVAS DE LA "BÓVEDA" Y LA PARTE PULPOSA DE LA PLANTA.

DOS IZQUIERDOS.

IZQ.

DER.

DER.

IZQ.

BÓVEDA

AL DIBUJAR EL PIE CALZADO LA TAREA SE FACILITA, YA QUE ES MÁS FÁCIL INDICAR LAS DIFERENCIAS ENTRE AMBOS PIES, POR EL DIBUJO DE SUELAS Y TACOS

DER.

IZQ.

¡NIC!

CUENTA

DER.

IZQ.

COPIA **TUS** MANOS Y PIES EN DIFERENTES POSICIONES, CON GRACIA, FIDELIDAD Y FUERZA. LUEGO... ¡CARICATURÍZALOS!

HISHIKAWA MORONOBU

GRABADO JAPONÉS. SIGLO 17.

ACTITUDES.

AQUÍ VAN ALGUNAS MUESTRAS DE ACTITUDES ACORDES CON LOS SENTIMIENTOS, REALIZADAS POR ALGUNOS MAESTROS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LA HISTORIETA.

¡EJEM!... DEBEMOS RECORDAR QUE LAS EMOCIONES NO SOLO SE VEN REFLEJADAS EN LOS ROSTROS SINO EN **TODO** EL CUERPO. EL "LENGUAJE" Y LA EXPRESIÓN DE LOS SENTIMIENTOS PRODUCEN LAS "ACTITUDES", O SEA LOS GESTOS Y LAS REACCIONES.

ACTITUD DOCTORAL Y ASAZ PEDANTESCA.

YA SEA EN EL DIBUJO DE HUMOR O EN EL "SERIO" LOS MOVIMIENTOS INDICAN TODAS LAS EMOCIONES Y SENTIMIENTOS. ESTAS ACTITUDES, CORRECTAMENTE APLICADAS, DAN VITALIDAD AL DIBUJO.

REPOSO. ATENCIÓN. ATAQUE.

THEMO

ABURRIMIENTO.

EL CUERPO ESTÁ LAXO, UNA MANO SOSTIENE LA CABEZA, LOS OJOS SE ENTRE-CIERRAN...

¡QUÉ LATA.

MANDRAFINA: "HUSMEANTE".

SOSPECHA.

MIRADA DE SOSLAYO.

ALBERTO BRECCIA: "MORT CINDER".

TEMOR. - J. TARDI. (VEAN CÓMO SE MUERDE UN DEDO).

¡M. MAMITA!

TERROR. NOTEN CÓMO LOS OJOS SE DESORBITAN.

A. BRECCIA: "MORT CINDER".

¡ASESINO!

RABIA Y PENA.

THEMO: "MAMPATO Y RENA".

RISA.

¡JUAJAA!

LA CABEZA VA HACIA ATRÁS; LA RISA SOSTENIDA HACE DOLER LA BARRIGA.

SEGURIDAD EN SÍ MISMO.

MOEBIUS.

LA PENA, LA ALEGRÍA LA IRA, EL DOLOR, EL ESCEPTICISMO, LA INDIFERENCIA, ETC., ETC.; TODA FORMA DE EXPRESIÓN HUMANA (O ANIMAL) QUE MUESTRE SENTIMIENTOS SE PUEDE DIBUJAR, EXAGERÁNDOLA EN EL CASO DEL DIBUJO HUMORÍSTICO.

HAY MUCHAS MANERAS DE GRAFICAR LAS ACTITUDES NOMBRADAS U OTRAS. RECUERDA: EL CUERPO ACTÚA TANTO COMO EL ROSTRO.

COQUETERÍA.

HOLA PIGELL.

WILL EISNER.

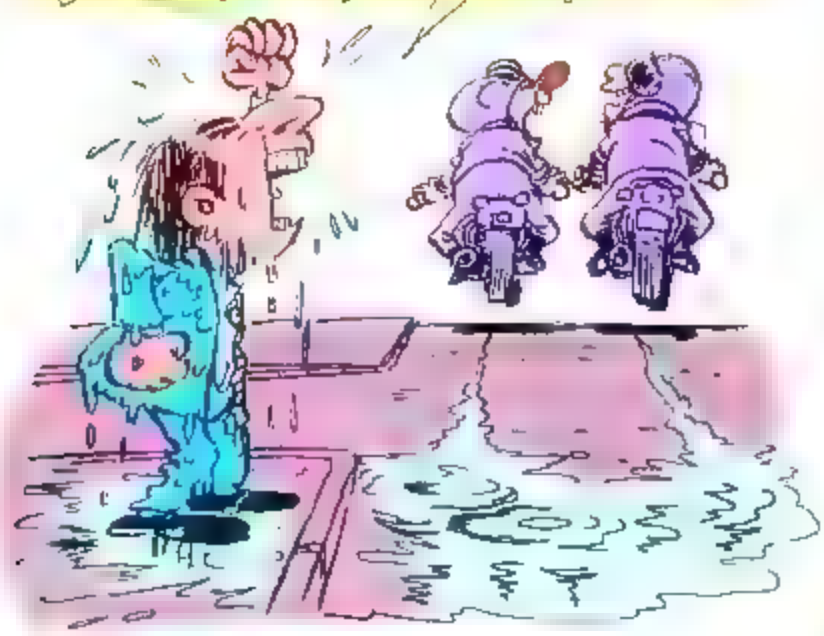
LAS EXPRESIONES, COMO LA MALDAD O LA CRUELDAD - SE PARECEN EN EL DIBUJO DE HUMOR Y EN EL "SERIO".

QUIETOS O EN ACCIÓN LOS CUERPOS RETRATAN LOS ÁNIMOS. UNA HISTORIETA CON PERSONAJES QUE NO "INTERPRETAN" CON PROPIEDAD EL "GUIÓN", **NO CONVENCERAN** AL LECTOR.

¡RÁPIDO...! ¡P... PASEMOS AL PRÓXIMO CAPÍTULO!

← TEMOR.

¡ANIMALES!



PASEMOS AHORA A PRACTICAR EL DIBUJO DE ANIMALES; EN CUALQUIER MOMENTO LOS NECESITARÁS PARA TUS HISTORIETAS.

COMO ME GUSTAN LOS GATOS EMPEZAREMOS POR ESTE INDEPENDIENTE ANIMALITO.

¡NOTEN QUE **TODOS** SON GATOS!

GATO, DE LUKAS.

EL GATO FÉLIX, PAT SULLIVAN.

EL GATO DE CHESHIRE, DEL LIBRO "ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS". L. CARROL.

GATITO, DEL THEMO.

LA GATITA SYLVETTE, PICASSO(?)

(PRUEBAS TÉCNICAS DEMUESTRAN QUE ESTE DIBUJO ES APÓCRIFO).

EL GATO 'MATHEUX,' DE GOTLIB.

"KRAZY CAT" DE HERRIMAN.

GATO-GATO

(TRUCO: NO SE LO CUENTEN A NADIE). CUANDO TENGAN QUE DIBUJAR ALGÚN ANIMALITO PELUDO, USEN UN BOLÍGRAFO (LÁPIZ DE PASTA, BIRÓME) NEGRO Y FINO. LUEGO, AL COMPÁS DE LAS PALABRAS MÁGICAS: "PELITO, PELITO", RAYEN LOS PELOS. COMPLETEN EL DIBUJO CON TINTA Y BLANCOS.

ANATOMÍA COMPARADA.

YA VIERON CÓMO UN GATO SE PUEDE DIBUJAR EN VARIADÍSIMAS FORMAS. SÓLO HAY QUE RESPETAR LAS CARACTERÍSTICAS PARTICULARES DEL FELINO. LO MISMO PASA CON OTROS ANIMALES.

LA ANATOMÍA DE LOS HUMANOS ES MUY PARECIDA A LA DE LOS ANIMALES. VEAMOS ESTOS EJEMPLOS CON NUESTRO MODELO HUMANO Y OTROS ANIMALES.

MODELO HUMANO...

¡MMM!

CADERA.

RODILLA.

TALÓN.

PIE.

HOMBRO.

CODO.

MUÑECA.

DEDOS.

Y EQUINO.

RODILLA.

TALÓN.

DEDOS

POCAS DIFERENCIAS HAY ENTRE EL ANIMAL Y LA BESTIA.

- HOMBRO.
- CADERA.
- CODO.
- MUÑECA.
- MANO Y DEDOS.

LAS EQUIVALENCIAS ANATÓMICAS SON MUY CLARAS. POR SUPUESTO EXISTEN LAS DIFERENCIAS NATURALES: **CASI** TODOS LOS ANIMALES CAMINAN EN LAS PUNTAS DE LOS PIES, SALVO LOS "PLANTÍGRADOS" COMO, POR EJEMPLO, EL OSO, LOS MONOS Y... EL HOMBRE.
(PLANTÍGRADO = PLANTA: BASE DEL PIE; GRADUS: MARCHA.

?

PLANT!... ¿QUÉ?

AVES.

MUÑECA.

DEDOS.

HOMBRO.

CODO.

CADERA

PECHUGA

RODILLA.

TALÓN.

PIE.

REPTILES.

LOS VERTEBRADOS TIENEN UN ESQUELETO ELEMENTALMENTE PARECIDO. LAS DIFERENCIAS ESTÁN EN LAS ADAPTACIONES A SU MEDIO. PERO, EN PRINCIPIO, SUS PARTES SON LAS MISMAS.

PECES Y MAMÍFEROS MARINOS HAN ADAPTADO SUS ESQUELETOS A UN CUERPO CON VIDA ACUÁTICA. PERO, ¡AHÍ ESTÁN LOS MISMOS HUESECITOS!..

LUEGO VAMO' A VERE CÓMO SE ENDIBUJA UN CAÁLLO.

"RAMÓN" DE VICAR.

SÍ, PUÉ. ¡MEH!

"LUCERO"

¡QUÉ CABALLO!

CUANDO PRESENTES CABALLOS EN TUS HISTORIETAS, NO DIBUJES UN EQUINO CUALQUIERA. RECUERDA: HAY UN CABALLO PARA CADA OCASIÓN, TEMA, ÉPOCA O LUGAR DE LA ACCIÓN. ¡DOCUMÉNTATE! (Y HAZLOS BIEN DIBUJADOS). (*)

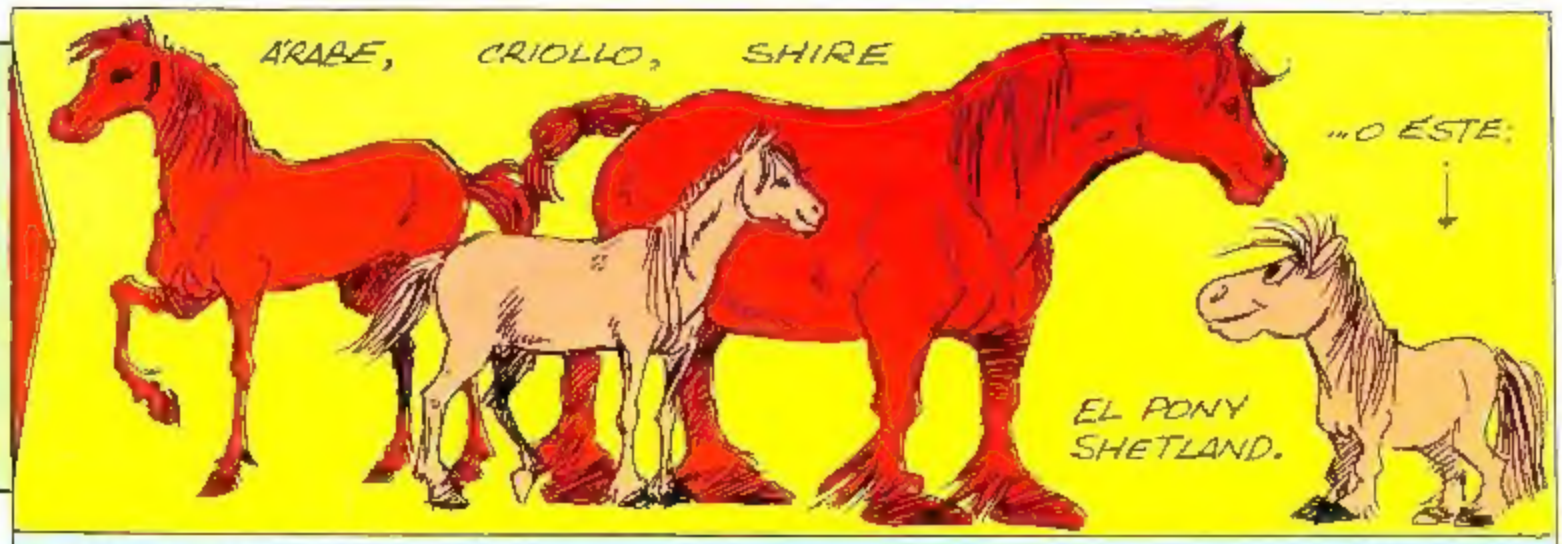
*¡JA, JA! HUGO PRATT NO SABE DIBUJAR CABALLOS. ¡LEROLERO!

UN MAESTRO EN EL DIBUJO DE CABALLOS ES BRUNO PREMIANI. (1)

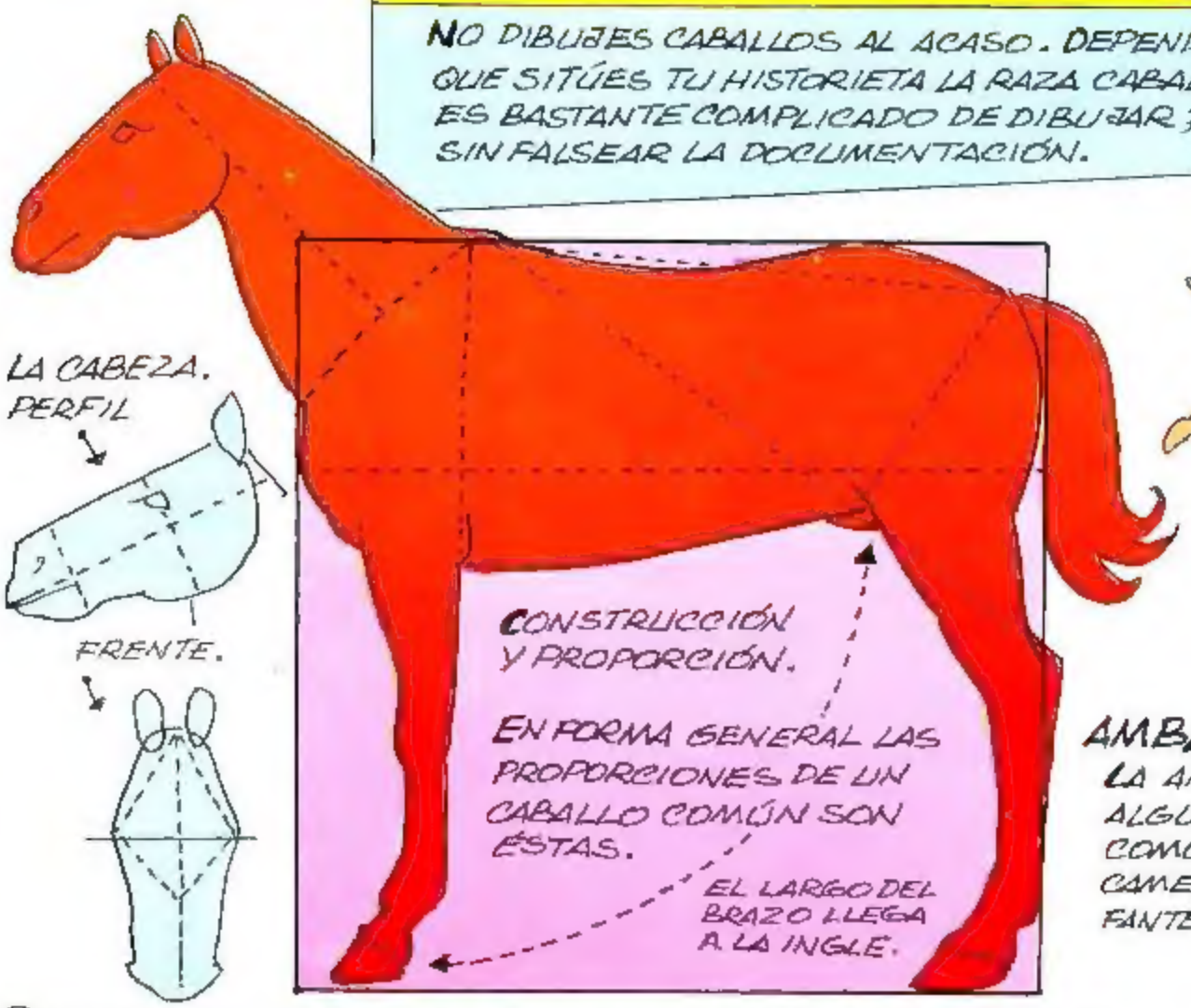
LOS EXPRESIVOS CABALLOS DE H. FOSTER...

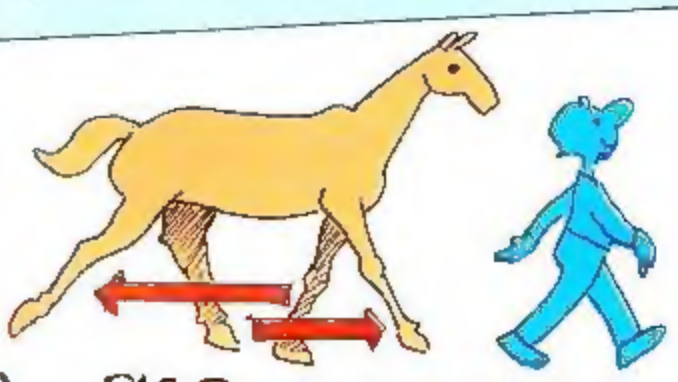
...O LOS DEL CHILENO ARTURO DEL CASTILLO. ¡EXTRAORDINARIOS!

LOS CABALLARES SON ESPECIALES Y CON CARACTERÍSTICAS MUY MARCADAS. POR EJEMPLO: ESTAS CUATRO RAZAS. →



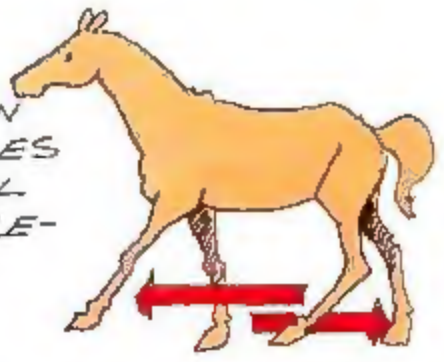
NO DIBUJES CABALLOS AL ACASO. DEPENDERÁ DEL TEMA O DEL PAÍS EN EL QUE SITÚES TU HISTORIETA LA RAZA CABALLAR QUE USES. UN CABALLO ES BASTANTE COMPLICADO DE DIBUJAR; PERO SE PUEDE HACER SIN FALSEAR LA DOCUMENTACIÓN.





PASO: EL PASO DE UN CABALLO, COMO EL DE LA MAYORÍA DE LOS ANIMALES, ES ALTERNADO.

AMBLADURA: LA AMBLADURA (EN ALGUNOS TIPOS), ES COMO EL PASO DEL CAMELLO O DEL ELEFANTE: PARALELO.



(1) BRUNO PREMIANI, AUTOR DEL LIBRO "EL CABALLO" – EDIT. CARBALLEIRA GARRIDO; B. AIRES.

EN EL DIBUJO DE HUMOR, PARA ANIMACIÓN O PARA ILUSTRACIÓN INFANTIL, HAY UNA MAYOR LIBERTAD EN LA TAREA.

CABALLOS.

PARA LOS DIBUJOS ANIMADOS SE ESTUDIÓ UN CABALLO FÁCIL DE ANIMAR, CON SUS PATAS COMO MANGUERAS Y LA FORMA GENERAL MUY SIMPLE.

DISNEY 1930.

UN CABALLO DE JACOVITTI, ITALIANO. 1970.

LUCKY LUKE EN 1945. (EL "LOCO LUCAS" EN CHILE).

"Y DESDE 1955, CON ARGUMENTOS DE GOSCINNY

MORRIS (MAURICE de BEVÈRE).

UNA HEROÍNA QUE ES, MÁS BIEN UNA "EROTOÍNA".

LAS CABALGADURAS ESTÁN SIEMPRE PRESENTES EN EL CINE O LA HISTORIETA. DESDE TOM MIX HASTA CONÁN HAN APARECIDO CABALLOS O ADAPTACIONES DE ESTE ANIMAL, COMO EN FLASH GORDON O EN LAS HISTORIETAS DE "FANTASÍA HEROICA". TÚ USARÁS EL CABALLO COMO MODELO PARA TUS CABALGADURAS FANTÁSTICAS.

"LOKÁN, EL BÁRBARO" Y SU HEXÁPODO.

FLIPPO.

UN TRUMBO. (CABALLO DE SEIS PATAS).

THEMO LOBOS

¿SABEN POR QUÉ EL GALOPE DEL CABALLO SUENA: "¡KAPATRÁS, KAPATRÁS"?

UN CABALLO AL GALOPE -COMO OTROS CUADRÚPEDOS- DEJA CAER SUS PATAS EN UNA FORMA MUY PARTICULAR. VEAN ESTE BOCETO Y NOTARÁN QUE LOS MOVIMIENTOS DEL GALOPE SON... MUY LÓGICOS.

SALIDA.

¡KA...

...PA...

...TRÁS!

HAY MANERAS MÁS Y MENOS COMPLICADAS PARA DIBUJAR A ESTE ANIMALITO.

* EL ESQUELETO DEL CABALLO NO DEBE IGNORARSE. ¡ESTUDIA SU ANATOMÍA! PERO PARA LAS HISTORIETAS PODEMOS SIMPLIFICARLO.

MEDIO PERFIL

PERFIL

* REVISA EL CAPÍTULO "ANATOMÍA COMPARADA".

SI PRACTICAS EL ESQUELETO SIMPLIFICADO PODRÁS DIBUJARLO EN LA POSICIÓN QUE SE TE OCURRA.

(MAMPATO Y OBLÍ EN EL OESTE).

Juramento: No dibujaré jamás un caballo que no corresponda a su jinete. ¡Juro no hacer a un sarraceno montado sobre un caballo percherón!

FIRMA: .....

A CADA JINETE SU CABALLO.

CHILE.

HUASO: MONTURA ALTA; CABALGA "A LA JINETA".

ARGENTINA. GAUCHO SOBRE SU "RECADO" O MONTURA. CABALGA "A LA BRIDA".

EN LOS "DERBYS". CABALLO DE RAZA -MEZCLA ÁRABE-. MONTURA DE JOCKEY.

CABALLOS CRIOLLOS. (SON DIFERENTES, ¿VISTE?)

PIEL ROJA.

CABALLO "CAYUSSE". O PONY INDIO.

SIN ESTRIBOS.

LOS PUEBLOS TIENEN CABALLOS Y ARREOS CARACTERÍSTICOS: MONGOLES, MOROS, CABALLEROS EUROPEOS MEDIEVALES, HUASOS, GRIEGOS, CAZADORES INGLESES, PIELES ROJAS, EQUITADORES, PERUANOS (CABALLOS DE PASO), COCHEROS, AGRICULTORES, CARRERISTAS DEPORTIVOS, JUGADORES DE POLO, ETC., ETC.
TODOS USAN CABALLOS DIFERENTES.

¡DOCUMÉNTATE!

JINETES.

EL CABALLO Y EL PERRO, POR SU CONVIVENCIA CON EL HOMBRE, MERECEN UNA ATENCIÓN DIFERENTE A OTROS ANIMALES CUALESQUIERA. SU DIVERSIDAD DE RAZAS Y CUALIDADES SON DIGNAS DE ESTUDIO. DIBUJARLOS ES ALGO QUE MERECE UNA DOCUMENTACIÓN QUE HAGA MÁS FIDEDIGNA SU PRESENTACIÓN AL LECTOR. ¡AH! Y AUN ESTÁ EL ASUNTO DE LOS ARREOS, MONTURAS Y DEMASES. ¡ESTÚDIALOS!

MONTAS

CRUZADO MONTADO "A LA ESTRADIOTA"

ÁRABE MONTADO "A LA JINETA".

LOS ARREOS LIVIANOS Y LA FORMA DE MONTAR DE LOS SARRACENOS LES DIÓ GRAN VENTAJA FRENTE A LA PESADEZ DE LOS EUROPEOS.

EL CABALLERO SE DISTINGUIÓ SIEMPRE DEL PEATÓN.

CABALLERO

AMAZONA.

PATÁN.

LOS ARREOS Y MONTURAS TIENEN UNA GRAN DIVERSIDAD. HASTA COMIENZOS DEL SIGLO 20 ESTABA VEDADO A LA MUJER EL MONTAR A HORCAJADAS; DEBÍAN USAR MONTURA FEMENINA. (MUY INCÓMODA). ¡ESTUDIA TRATADOS DE EQUITACIÓN!

¿SABEN POR QUÉ LAS CHAQUETAS ACTUALES TIENEN UN CORTE EN LA PARTE TRASERA?

¡AJÁ!

SON RESABIOS DE LAS "JACQUETS" CON DOS COLAS QUE SE USABAN PARA MONTAR.

MONTANDO "A LA ESTRADIOTA", CON LAS PIERNAS TIESAS.

"A LA BRIDA", PIERNAS SEMIFLECTADAS.

"A LA JINETA". PRÁCTICAMENTE SENTADO.

¡OYE, TÚ!

¿EH?

¡PROMETISTE ENSEÑARNOS A DIBUJAR HISTORIETAS!

¿AH?

¡VAYA...!

¡SÍ!

ES VERDAD.

¡DESDE EL PRÓXIMO CAPÍTULOOO... LA HISTORIETAAA! *

¡SÍSSEÑORR!

¡ASÍ ES!

¡SÍ!

¡ESO!

¡VIENE LA HISTORIETA!*

* EL CÓMIC, DICEN LOS XENÓFILOS.